

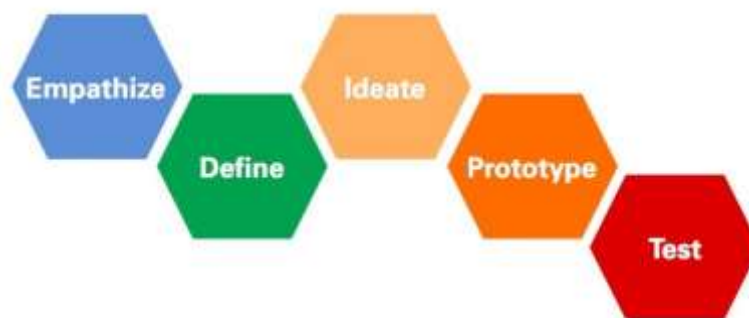
BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 METODE PERANCANGAN DESAIN

Adapun metode perancangan desain yang digunakan dalam pembuatan laporan ini adalah metode Design Thinking yang sering digunakan dalam UI/UX.

Alasan penulis menggunakan metode Design Thinking karena metode ini selalu digunakan oleh UI/UX Designer dalam menentukan hal-hal yang perlu dilakukan untuk merancang sebuah desain. Tahapan metode Design Thinking dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. 1 Proses Design Thinking

Berdasarkan gambar diatas didapatkan penjelasan sebagai berikut : [17]

1. *Empathize*

Tahap pertama yang menuntut pemahaman masalah yang akan dicarikan solusinya. Pada fase ini desainer diharapkan mampu memasuki dunia pengguna, memahami cara pandang mereka terhadap permasalahan yang dihadapinya.

Pada tahapan ini penulis melakukan research dari dokumen dan rekomendasi kompetitor dari Ruang& selaku client. Berikut hasil dari Empathize :



Gambar 3. 2 Hasil Empathize

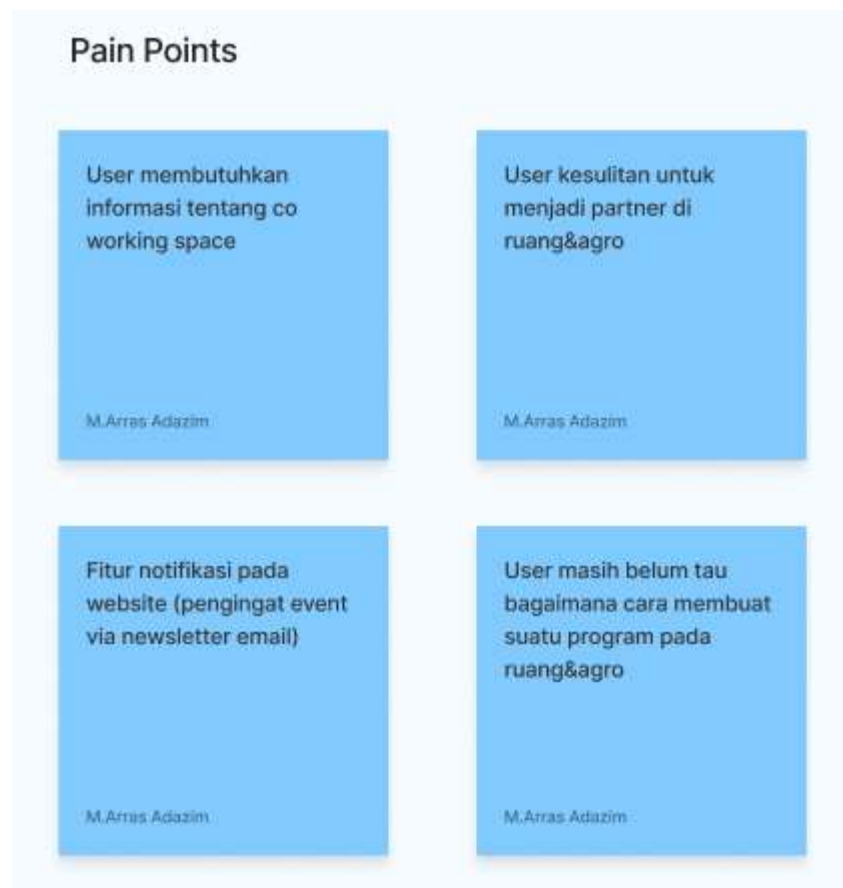
Dari beberapa hasil research tersebut ditentukan hasil empathize sebagai berikut :

1. Membutuhkan mentor untuk mengembangkan bisnis baru berkaitan dengan pertanian.
2. Target user adalah orang yang berminat berkaitan dalam bidang pertanian dan tertarik untuk memiliki bisnis
3. Membutuhkan sarana berkumpul untuk berdiskusi mengenai bisnis startup serta membutuhkan pendanaan untuk mengembangkan bisnisnya dalam bidang pertanian

1. *Define*

Tahap kedua adalah fase pengumpulan data yang dihasilkan dari fase empathize, lalu di analisis dan disintesa hingga didapatkan inti permasalahan yang dihadapi pengguna.

Disini penulis mendapatkan beberapa pain point dari proses empathize yang dilakukan sebelumnya, yaitu :



Gambar 3. 3 Hasil Pain Point

Dari hasil pain point diatas, penulis melakukan brainstorming untuk menentukan pain point tersebut menjadi sebuah pertanyaan yang nanti nya

agar bisa digunakan untuk menentukan solusi permasalahan tersebut dalam How-Might-We (HMW).

No	Pain Point	HMW
1	User membutuhkan informasi tentang co-working space	Bagaimana cara user bergabung menjadi partner ruang& agro?
2	User kesulitan untuk menjadi partner di ruang&agro	Bagaimana cara untuk meyakinkan calon partner untuk bergabung dengan Ruang&Agro melalui benefit yang ditawarkan ?
3	Fitur notifikasi pada website (peringat event via newsletter email)	Bagaimana cara membuat user mengetahui cara membuat suatu program pada ruang& agro?
4	User masih belum tau bagaimana cara membuat suatu program pada ruang&agro	Bagaimana cara agar user mengetahui informasi tentang co working space?

Tabel 3. 1 Define Pain Point dan HMW

1. *Ideate*

Tahap ketiga adalah fase dimana terjadi proses yang menghasilkan solusi. Pada fase ini diharapkan mulai berfikir “outside the box”. Dimulai dengan mengidentifikasi solusi baru yang berdasarkan pada pernyataan masalah yang dihasilkan dari fase define.

Dari hasil define sebelumnya, disini penulis akan menentukan solusi yang bisa digunakan untuk menjawab pertanyaan HMW sebelumnya, sebagai berikut :

No	HMW	Solution Idea
1	Bagaimana cara user bergabung menjadi partner ruang& agro?	Memberikan panduan pendaftaran partner ruang& agro
2	Bagaimana cara untuk meyakinkan calon partner untuk bergabung dengan Ruang&Agro melalui benefit yang ditawarkan ?	Memberitahu dapat mengetahui benefit menjadi partner Ruang&Agro
3	Bagaimana cara membuat user mengetahui cara membuat suatu program pada ruang& agro?	Memberikan panduan membuat program pada ruang& agro
4	Bagaimana cara agar user mengetahui informasi tentang co working space?	Memberikan informasi tentang co working space di Ruang&Agro

Tabel 3. 2 Ideate HMW dan Solution Idea

1. *Prototype*

Tahap keempat adalah fase mewujudkan ide ke dalam bentuk model atau prototip yang murah, atau model dengan skala yang diturunkan dari produk aslinya. Pembuatan prototip lebih diarahkan pada pemenuhan model

studi, agar tim desainer dapat menginvestigasi kehandalan solusi yang dihasilkan dari tahap sebelumnya.

Pada tahapan ini penulis membuat *Userflow, Design System dan Wireframe* yang akan dijelaskan lebih lengkap pada BAB IV dan *High Fidelity Design* atau Desain akhir dan *Prototyping* yang akan dijelaskan lebih lengkap pada BAB V.

1. *Test*

Tahap terakhir adalah fase pengujian keseluruhan, yang dilakukan dengan ketat. Fase terakhir namun dapat dilakukan secara berulang – ulang, sehingga dapat diketahui solusi yang diusulkan sesuai dengan harapan desainer, terlebih calon pengguna. Pada tahap ini penulis melakukan pengujian kepada pihak Ruang&Agro.

3.1 ALAT BANTU PERANCANGAN

Adapun alat yang digunakan untuk membantu pengerjaan perancangan ini sebagai berikut:

1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang digunakan adalah sebagai berikut :

- A. Laptop yang menggunakan processor Intel Core i5-7200U
- B. RAM 12GB
- C. Hardisk 1 TB

2. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut :

- A. Sistem Operasi Windows 10 Pro 64-bit

- A. Figma
- B. Excel
- C. Zoom Meeting
- D. Google Meet